
Tutor Nr. 323040T
Das magische Kartenspiel
(Das Si Stebbins System)

DAS MAGISCHE KARTENSPIEL

(Das Si Stebbins System)

Ein gelegtes Kartenspiel ist ein wunderbares .Hilfsmittel, mit dem man unzählige, für den Uneingeweihten völlig unerklärliche Effekte erzielen kann. Es existieren viele verschiedene Legemethoden; vielleicht die beste Legemethode ist das Si Stebbins System. Obwohl dieses allgemein bekannt ist, weiß man meist nur soviel darüber, daß sich die Kartenfarben in einer gewissen Reihenfolge wiederholen und daß die Werte der Karten immer um drei steigen. Das ist aber nur ein Teil - und zwar ein winzig kleiner Teil dieses Systems. Nur verhältnismäßig wenige Eingeweihte kennen das ganze System und wissen, was alles man damit machen kann.

Dieses Kartensystem wurde von Si Stebbins erfunden und von ihm während seiner Bühnenkarriere (mehr als 40 Jahre) mit großem Erfolg angewandt. Teile des Systems sind durchgesickert, so daß viele Magier glauben, das System zu kennen. In Wirklichkeit sind es nur wenige Experten, die das volle System und dessen Anwendung kennen und richtig verwerten können. Hier wird das erste Mal das komplette System und dessen Anwendung in deutscher Sprache veröffentlicht. Astor hat noch einige Feinheiten und Tips dazu beigetragen, aber das Originalsystem blieb dabei unverändert.

Das Arrangement

Das Kartenspiel (52 Blatt) muß wie folgt gelegt werden: Zuerst kommt das Herz As auf den Tisch (bildoben), darauf die Pik 4, dann die Karo 7, Kreuz 10, Herz König usw., der Tabelle folgend, die von links nach rechts zu lesen ist (siehe nächste Seite).

Beim gelegten Spiel ist das Herz As die Rückenkarte, und auf der Bildseite ist der Kreuz Bube sichtbar. Wie aus der Tabelle zu erkennen, ist jede Karte um 3 Werte höher als die vorhergegangene und die Farben wechseln in ständiger Reihenfolge: Herz, Pik, Karo und Kreuz.

GRUNDTABELLE

HERZ	PIK	KARO	KREUZ
As	4	7	10
König	3	6	9
Dame	2	5	8
Bube	As	4	7
10	König	3	6
9	Dame	2	5
8	Bube	As	4
7	10	König	3
9	9	Dame	2
5	8	Bube	As
4	7	10	König
3	6	9	Dame
2	5	8	Bube

Einige wichtige Regeln

Mischen

Da es sich um ein gelegtes Spiel handelt, dürfen die Karten nicht gemischt werden. Deshalb darf nur ein Falschmischen angewendet werden, wobei die relative Reihenfolge der Karten nicht zerstört wird. Bei diesem Mischen nimmt man ein kleines Päckchen Karten von unten und wirft es nach oben, vor das Spiel. Wird dies sehr schnell mehrmals hintereinander gemacht, wird der Eindruck erweckt, daß die Karten richtig (überhand) gemischt werden. Es ist jedoch nichts anderes, als ein mehrmaliges Abheben. Auch das sog. Charlier-Mischen kann angewendet werden.

Abheben

Das Spiel darf beliebig oft abgehoben werden, da die relative Reihenfolge der Karten dabei nicht verändert wird. Es darf aber immer nur ein sog.

einfaches Abheben sein, wobei ein Teil der Karten von oben abgehoben und der untere Teil draufgelegt wird.

Die Kartenwerte

Jede Karte hat einen Zahlenwert. As ist 1, dann 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10 in ihrem Originalwert; Bube ist 11, Dame ist 12 und König ist 13.

Das Errechnen der Karten

Da die Kartenwerte im Paket immer um 3 wachsen und die Farben in der Reihenfolge: Herz, Pik, Karo, Kreuz wechseln, ist es leicht, die folgenden Karten zu errechnen. Wenn Sie auf der Bildseite des Spieles z.B. den Herz Buben sehen, wissen Sie sofort, daß die nächste Karte ein As ist (drei Karten weiter zählen, also: Dame, König, As). Auf Herz kann nur Pik folgen, demzufolge ist die Rückenkarte des Spieles das Pik As.

Genauso: Wenn die Bildkarte = Kreuz 2, dann zählen Sie weiter – 3, 4, 5. Auf Kreuz folgt immer Herz, also die nächste Karte ist die Herz 5.

Die Karten vom selben Wert folgen jeweils 13 Karten weiter. Die Farbfolge (Herz, Pik, Karo, Kreuz) bleibt dabei beibehalten. So folgt z.B. nach Pik 3 als dreizehnte Karte die Karo 3, nochmals 13 Karten weiter die Kreuz 3, und davon 13 Karten entfernt ist die Herz 3.

Weiterhin: Jede vierte Karte ist von derselben Farbe.



Das Erraten der gezogenen Karte

Lassen Sie aus dem fächerartig ausgebreiteten Spiel eine Karte ziehen. Wenn der Zuschauer die Karte ergreift, trennen Sie das Spiel an dieser Stelle, scheinbar um ihm die Entnahme der Karte zu erleichtern. Sobald die Karte aus dem Spiel genommen wird, haben Sie einen Teil der Karten in der linken und einen Teil in der rechten Hand. Die Karten in der linken Hand lagen vorher unten im Spiel, als die Karten aus der linken in die rechte Hand geschoben worden sind; nun legen Sie diese Karten auf das restliche Spiel in der rechten Hand. Dadurch gelangt die Karte, die vor der gezogenen Karte lag, auf die Bildseite des Spieles. Beim Egalisieren des Spieles ist es leicht, einen Blick auf diese Karte zu werfen; Sie zählen in Gedanken drei Werte und eine Farbe weiter. Sofort kennen Sie die gezogene Karte.

Das Erraten der hinter dem Rücken gezogenen Karte

Halten Sie das Kartenspiel hinter Ihrem Rücken. Nachdem eine Karte gezogen wurde, trennen Sie an dieser Stelle das Spiel und bringen die zwei Pakethälften nach vorn. Legen Sie den bisher oberen Teil nach unten, was eine ganz natürliche Bewegung ist. Ein Blick auf die Bildseite des Paketes sagt Ihnen (wie im vorigen Fall) sofort, welche Karte gezogen worden ist.

Das Medium errät die gezogene Karte

Wenn Sie mit einem Assistenten arbeiten, ist dies ein ausgezeichneter Effekt. Nachdem die Karte gezogen und der obere Teil des Spieles nach unten gelegt wurde (d.h., an der Stelle, wo die Karte gezogen ist, abgehoben wurde), zeigen Sie heimlich die unterste Karte des Spieles dem Medium. Das heißt, Sie halten das Kartenspiel so, daß das Medium die Karte auf der Bildseite des Spieles sehen kann. Da es das System kennt, kann es die gezogene Karte sofort nennen.



Übung I

Üben Sie das Errechnen der nächstfolgenden Karte wie folgt: Legen Sie das gelegte und mehrmals abgehobene Spiel vor sich auf den Tisch; heben Sie einen Teil der Karten ab und schauen sich die unterste Karte des abgehobenen Päckchens an. Errechnen Sie nun die nächste Karte nach dem bekannten Prinzip. Kontrollieren Sie, ob Sie richtig gerechnet haben: die Karte auf der Rückseite des Spieles muß diejenige sein, die Sie berechnet haben.

Legen Sie das abgehobene Päckchen auf das Spiel zurück und heben an einer anderen Stelle ab. Schauen Sie sich die unterste Karte an und errechnen die nächste, die danach wieder kontrolliert wird. Üben Sie auf diese Weise so lange, bis das Errechnen blitzschnell geht, was nicht allzu lange dauern dürfte.

Nachdem Sie dies genügend geübt haben, versuchen Sie, die **vorhergehende** Karte zu errechnen. Dies geschieht wie folgt: Schauen Sie sich die unterste Karte des Spieles an. Rechnen Sie drei Werte und eine Farbe

in der Reihenfolge **zurück**, dann schauen Sie nach, ob Sie die davorliegende Karte richtig errechnet haben. So z.B., wenn unten die Karo Dame liegt, zählen Sie: Bube, 10, 9; vor Karo liegt immer Pik, die davorliegende Karte muß also Pik 9 sein. Es lohnt sich, diese Übung durchzuführen, sie wird Ihnen von Nutzen sein.

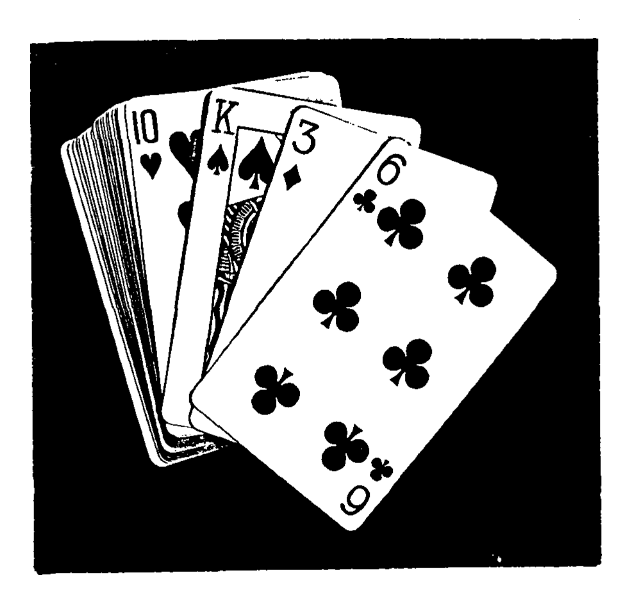
Übung II

Wenn Sie die Tabelle studieren, werden Sie merken, daß das gelegte Spiel vier Serien in folgender Reihenfolge enthält:

As, 4, 7, 10, König, 3, 6, 9, Dame, 2, 5, 8 und Bube.

Jede dieser Serien besteht aus 15 Karten, und jede Serie ist in dieser Reihenfolge zusammengestellt. Es ist gut, diese Reihenfolge einzustudieren; wenn Sie sie auswendig kennen, haben Sie die meisten Schwierigkeiten überwunden.

Das Finden einer genannten Karte.



Die hier folgenden Erörterungen verlangen etwas Studium, es sei aber betont, daß es weder schwierig, noch kompliziert ist, obwohl es auf den ersten Blick so scheinen mag. Sobald Sie aber das einfache System **begriffen** haben, ist es nur ein Kinderspiel. Sie werden mit der Idee sehr bald vertraut sein. Dies ist der Schlüssel zu einer großen Anzahl Kartentricks.

Das Publikum nennt eine Karte. Der Magier hält das Kartenspiel, wie in der Abbildung, so daß er die **vier untersten** Karten mit einem Blick erfassen kann. Es sind (in unserem Beispiel) die Herz 10, Pik König, Karo 3 und Kreuz 6. Nur die untersten vier Karten des Spieles müssen Sie kennen, um sofort zu wissen, wo jede Karte im Spiel liegt.

Sagen wir, daß die genannte Karte Kreuz 3 ist. Ziehen Sie den Wert der genannten Karte von dem Wert der sichtbaren Karte, die dieselbe Farbe hat (in unserem Beispiel Kreuz 6) ab; 6 minus 3 = 3. Diese Zahl multiplizieren Sie mit vier (3 x 4 = 12), demnach ist die Kreuz 3 die zwölfte Karte von oben im Spiel.

TABELLE NR. I

Die folgende Tabelle (Regel) muß genauestens einstudiert und auswendig gelernt werden:

Subtrahieren Sie den Wert der zu findenden Karte vom Wert der ersten gleichfarbigen Karte unten im Spiel. Multiplizieren Sie das Resultat mit vier und von dem neuen Ergebnis subtrahieren Sie die Anzahl der Karten, die dieser ersten gleichfarbigen Karte folgen.

Wenden Sie sich wieder zu der Abbildung. Sagen wir, die genannte Karte ist die Herz 3. Die erste Karte dieser Farbe ist (in der Abbildung) die Herz 10. Subtrahieren Sie also 3 von 10 = 7. Multiplizieren Sie diese Zahl mit vier (4 x 7 = 28), und von dieser Zahl subtrahieren Sie die Anzahl der Karten, die der Herz 10 folgen. Wie aus der Abbildung ersichtlich, sind es 3 Karten (Pik König, Karo 3 und Kreuz 6). 28 minus 3 = 25, und tatsächlich, die Herz 3 ist in diesem Falle die **fünfundzwanzigste** Karte von oben.

Noch ein Beispiel: Die Pik Dame ist die gesuchte Karte. Dame = 12, die unterste gleichfarbige Karte ist der Pik König = 13. Rechnen Sie: 13 minus 12 = 1, 1 x 4 = 4, und 4 minus 2 (die Zahl der Karten die dem Pik König folgen) = 2. Die Pik Dame ist also die zweite Karte von oben im Spiel.

In unserem ersten Beispiel (wo die Kreuz 3 gesucht wurde) brauchten wir – nach Multiplikation mit vier – nichts abzuziehen, da die gleichfarbige Karte (Kreuz 6), die letzte war, es waren keine Karten danach vorhanden.

Diese wenigen Beispiele genügen, um Ihnen das Verfahren verständlich zu machen. Mit etwas Übung werden Sie imstande sein, die Position jeder Karte blitzschnell zu errechnen.

TABELLE NR. II

Falls die gesuchte Karte vom **höheren Wert** ist, als die gleichfarbige Karte von den vier unteren, subtrahieren Sie den Wert der gesuchten Karte von 13. Nun addieren Sie den Wert der unteren gleichfarbigen Karte, dann multiplizieren Sie mit vier und subtrahieren die Zahl der Karten, die der gleichfarbigen Karte folgen.

In der Abbildung sind die vier untersten Karten: Herz 10, Pik König, Karo 3 und Kreuz 6.

Nehmen wir an, daß die Karo 5 genannt wird. Die Karo 3 ist die unterste gleichfarbige Karte.

Weil es unmöglich ist 5 von 3 abzuziehen, ziehen Sie sie von 13 ab (wie in der Tabelle II erklärt); dies ergibt 8 (13 minus 5 = 8). Nun addieren Sie dazu den Wert der gleichfarbigen Karte (in unserem Fall Karo 3), das ergibt (8 + 3) 11. Multiplizieren Sie diese Zahl mit vier (11 x 4) = 44; ziehen Sie die Zahl der Karten, die der gleichfarbigen Karte folgen ab (nach der Karo 3 folgt in der Abbildung nur eine Karte, die Kreuz 6); 44 - 1 = 43. Schauen Sie in der Grundtabelle nach, die Karo 5 ist tatsächlich die dreiundvierzigste Karte im Spiel von oben, falls unten im Spiel die in Abbildung sichtbaren Karten liegen.

Es sei noch einmal betont: So beschrieben mag diese Kalkulation kompliziert erscheinen, in Wirklichkeit ist sie sehr einfach und kann in kürzester Zeit einstudiert werden. Mit etwas Übung werden Sie mit diesem System sehr schnell vertraut sein.



Das Abheben bei der genannten Karte

Nachdem Sie das bisher Gesagte einstudiert haben, ist auch dieses Kunststück leicht. Kehren wir zu unserem ersten Beispiel, wo die Kreuz 3 gesucht wurde, zurück. Sie haben errechnet, daß diese die zwölfte Karte von oben im Spiel ist. Nun heben Sie möglichst genau 12 Karten von oben ab. Wenn Sie etwas üben, werden Sie bald die Anzahl der Karten in einem Päckchen ziemlich genau schätzen können.

Sollten Sie bei der elften Karte abgehoben haben, was in unserem Beispiel der Karo König ist, wissen Sie sofort, daß die folgende Karte eine Kreuz Karte ist; die nächste Karte liegt drei Werte weiter: As, zwei, drei, d.h., die nächste Karte ist die Kreuz 3. So öffnen Sie das Spiel bei der nächsten Karte.

Sollten Sie jedoch das Spiel bei der dreizehnten Karte abgehoben haben, in unserem Beispiel bei Herz 6, wissen Sie, daß Herz immer auf Kreuz folgt und die Karte davor drei Werte niedriger ist, also Kreuz 3.

Das Finden der Karte hinter dem Rücken

Wenn Sie die vier untersten Karten des Spieles gesehen haben, können Sie die Position jeder einzelnen Karte im Spiel errechnen. Sobald Sie die Position der gewünschten (oder benötigten) Karte errechnet haben, ist es leicht, hinter Ihrem Rücken, die Karteneinzeln abzählend, zu dieser Karte zu gelangen. Am besten heben Sie das Spiel sofort bei dieser Karte ab.

Karten-Telepathie

Eine oder mehrere Karten werden vom Publikum gewählt. Das Kartenspiel wird auf den Tisch gelegt. Das Medium, das auf der gegenüberliegenden Seite des Zimmers sitzt, nennt sofort (ohne vom Magier auch nur angeschaut zu werden) die gewählte(n) Karte(n), und auch, wieviel Karten dem Spiel entnommen worden sind. Dieser Trick kann als „echtes Gedankenlesen" präsentiert werden und ist eine Sensation.

Das Medium muß mit dem Si Stebbins System vollkommen vertraut sein und soll seitlich vom Vorführenden sitzen. Nachdem eine (oder mehrere nebeneinanderliegende) Karte(n) gezogen worden ist, wird das Spiel an dieser Stelle abgehoben; so kommt die Karte, die über der (oder den)

gezogenen Karte(n) lag, zuunterst ins Spiel. Während das Spiel auf den Tisch gelegt wird, hält der Vorführende es so, daß das Medium die unterste Karte sehen kann. Das Medium kann sofort die gezogene(n) Karte(n) nennen.

Wurde nur eine Karte gezogen, nimmt der Vorführende das Kartenspiel sofort vom Tisch, wenn die Karte genannt wurde, und das Medium weiß, daß nur eine Karte gewählt wurde. Läßt der Vorführende das Spiel aber auf dem Tisch liegen, nennt das Medium die nächstfolgende Karte, dann die danach folgende usw., bis der Vorführende das Spiel aufnimmt. In dem Moment hört das Medium mit dem Aufzählen der Karten auf.

Ein Kartenfinden

Geben Sie das Spiel einem Zuschauer und bitten ihn, daß er sich von Ihnen abwenden, und das Spiel irgendwo – wo er eben will – abheben möchte. Nun soll er sich die oberste Karte ansehen und merken und auf den Tisch legen. Danach soll er noch vier weitere Karten von oben auf die gemerkte Karte legen, dieses Fünferpäckehen gut mischen und Ihnen übergeben.

Sie können die gemerkte Karte leicht finden. Sie brauchen lediglich die zwei Karten herauszusuchen, die von gleicher Farbe sind; nennen Sie von diesen die Karte, die den höheren Wert hat.

Es mag Ihnen scheinen, lieber Leser, daß dieser Tutor ohne jegliche Systemkonzeption zusammengestellt ist und die einzelnen Kunststücke rein zufällig, ohne Rücksicht auf irgendeine Reihenfolge, aufgezählt werden. Doch dem ist nicht so. Das hier enthaltene Material wurde nach langwierigen Erwägungen in dieser Reihenfolge zusammengestellt, weil sie Ihnen das Studium mit der minimalsten Anstrengung, auf interessante und unterhaltsame Weise ermöglicht. Überspringen Sie also bitte kein Kapitel. Lesen – **und studieren** – Sie das Material so, wie es hier geschildert wird. Lesen Sie nur dann weiter, wenn Sie das Vorangegangene bereits begriffen, aufgearbeitet und einstudiert haben. Dann haben Sie eine „Waffe" in der Hand, mit der Sie auch erfahrene Magier in Erstaunen setzen können.



Zu erraten, wieviel Karten vom Spiel abgehoben wurden

Nach mehrfachem Abheben (evtl. Falschmischen) steckt ein Zuschauer einen Teil des Spieles in die Tasche. Sie können auf Anhieb sagen, wieviel Karten er in der Tasche hat.

Hierzu brauchen Sie lediglich die unterste Karte des abgehobenen Teiles zu kennen. Falls Sie diese Karte nicht sehen können, müssen Sie sie errechnen, da Sie ja die obere Karte des verbliebenen Paketes kennen. Wenn Sie nun nach kurzer Überlegung wissen, als wievielte Karte diese im Spiel liegt (und das können Sie bereits), ist das gleichzeitig die Anzahl der abgehobenen Karten.

Ein weiterer Effekt mit derselben Methode: Ein Teil des Spieles wird abgehoben. Sie wiegen die verbliebenen Karten in der Hand, um „nach Gewicht zu schätzen", wieviel Karten es sind. Sie „schätzen" ganz exakt und nennen die genaue Zahl der Karten.

Was Sie machen, ist folgendes: Sie errechnen die Zahl der abgehobenen Karten, wie oben geschildert. Diese Zahl ziehen Sie von 52 (Gesamtzahl der Karten) ab, und das Resultat zeigt Ihnen, wieviel Karten in Ihrer Hand verblieben sind.

Mit Übung können Sie bei diesem Errechnen eine enorme Schnelligkeit erreichen. Dann können Sie sich als „Schnellzähler" produzieren, indem Sie aus dem Spiel Karten abspringen lassen und sofort sagen, wieviele es sind.

Zu sagen. wieviel Karten dem Spiel entnommen wurden

Sie wissen bereits, daß im Spiel vier Serien von 13 Karten sind, daß die Karten einander im Abstand von drei Werten folgen, daß jede vierte Karte dieselbe Farbe hat, und daß alle Karten von demselben Wert in Abständen von 13 liegen.

Vorführung

Fächern Sie das Kartenspiel hinter Ihrem Rücken auf, lassen einige Karten **in einem Block** herausnehmen, legen das obere Päckchen nach unten und bringen die Karten nach vorne. Ein Blick auf die Karten zeigt Ihnen, daß (zum Beispiel) unten das Herz As und oben (Rückkarte) der Herz König liegt. Sie wissen (und ein Blick auf die Grundtabelle wird es

Ihnen bestätigen), daß die Karten **derselben** Farbe immer in einer **um einen Wert abnehmenden** Reihenfolge liegen, und daß dazwischen immer je eine Karte der anderen drei Farben liegt. Dadurch wissen Sie auch, da der König und das As derselben Farbe einander folgen, daß die Zahl der entnommenen Karten drei sein muß.

Nehmen wir an, daß, nachdem einige Karten dem Spiel entnommen worden sind, die unterste Karte die Karo 5 und die oberste die Kreuz 6 ist. Blättern Sie die **oberen** Karten schnell durch und zählen nach, als wievielte die nächste 5 (gleicher Wert wie die untere Karte) liegt. Sie werden – sagen wir – die Kreuz 5 als fünfte Karte finden. Ziehen Sie diese Zahl vom 13 ab, (13 minus 5 = 8),und Sie haben die Zahl der entnommenen Karten. Sie können diese Zahl ruhig nennen, da die nächste 5, die Sie nach Karo 5 finden, die Kreuz 5 ist. Da die Werte einander im Abstand von 13 folgen, und auf Karo immer Kreuz folgt, liegen Sie unbedingt richtig.

Wäre in diesem Beispiel die nächste Fünf, die Sie finden, die Herz 5 und diese die sechste Karte von oben, so müßten Sie sechs von 26 (2 x 13) abziehen, da zwischen Karo 5 und Herz 5 zweimal 13 Karten liegen. Die Zahl der entnommenen Karten wäre in diesem Fall 20, da 26 minus 6 = 20.



Diese Formel dient dazu, die Zahl der entnommenen Karten im Kopf zu errechnen. Mit einiger Übung ist es nicht schwer. Sie können es aber auch auf eine einfachere und vielleicht wirksamere Weise machen.

Nachdem Sie festgestellt haben, welche Karte unten und welche oben im verbliebenen Paket liegt, sagen Sie: „Sie haben einmal die...." (hier nennen Sie die Karte, die im System der untersten folgt), „dann die...." (hier nennen Sie die nächstfolgende), „die dritte ist die...." (die nächstfolgende) usw., bis Sie bei der Karte angelangt sind, die vor der obersten Karte liegen sollte. So haben Sie nicht nur die Anzahl der entnommenen Karten genannt, sondern auch deren Werte und Farben. Wenn Sie sich die Karten in dieser Reihenfolge zurückgeben lassen, und sie einzeln unter das Paket legen, haben Sie das ganze Spiel wieder perfekt geordnet.

Nur mit den Fingern schnippen

Lassen Sie von einem Zuschauer ein Päckchen Karten hinter Ihrem Rükken aus dem Paket nehmen, und unbesehen in seine rechte Jackentasche stecken. Dann sagen Sie ihm, wenn Sie mit den Fingern schnippen, soll er blitzschnell eine Karte aus seiner Tasche herausholen. Fragen Sie ihn, ob er weiß, welche Karten er in der Tasche hat. Er wird dies verneinen.

Schnippen Sie plötzlich mit den Fingern und nennen dabei eine Karte. Der Zuschauer greift in seine Tasche, holt eine Karte heraus, und – das ist die Karte, die Sie eben genannt haben!

So verblüffend die Wirkung dieses Effektes ist, so einfach ist die Ausführung. Selbstverständlich haben Sie das Paket dort abgehoben, wo das Päckchen entnommen wurde. Beobachten Sie, wie der Zuschauer die Karten in seine Tasche steckt. Da Sie gesagt haben, er soll die Karten **unbesehen** in die Tasche stecken, macht er das in 99 % aller Fälle so, daß die Karten mit der Rückseite nach außen (also mit der Bildseite zum Körper) in die Tasche kommen. Wenn Sie schnippen, preßt der Zuschauer die Karten gegen seinen Körper und holt unvermeidlich die äußere Karte heraus, d.h., die Rückenkarte des Päckchens. Er will es schnell machen und hat deshalb kaum Zeit, eine Karte aus der Mitte des Päckchens zu nehmen. Diese ist aber die Karte, die direkt nach der untersten Karte im abgehobenen Spiel folgt. Sie werfen einen Blick unter das Spiel und nennen beim Schnippen die nächstfolgende Karte.

Sollte es einmal vorkommen, daß der Zuschauer die Karten verkehrt herum in die Tasche steckt, dann sehen Sie die nach außen gerichtete Karte – und nennen diese. Sollten Sie die Karte nicht erkennen, genügt ein Blick auf die **oberste** Karte des verbliebenen Spieles; die Karte davor im System ist die, die Sie nennen und die der Zuschauer dann herausholt.

Stop hinter dem Rücken

Sobald Sie mit dem System vertraut sind, können Sie diesen Effekt mit größter Leichtigkeit vorführen. Obwohl der Trick selbst äußerst simpel ist, ist die Wirkung auf die Zuschauer sehr groß.

Lassen Sie das Spiel abheben, werfen Sie einen Blick auf die unterste Karte und bringen das Spiel hinter Ihren Rücken. Dort schieben Sie die Karten in schneller Folge von einer Hand in die andere, und die

Zuschauer sollen irgendwann „Stop“ sagen; Sie nennen sofort die Karte, bei der Sie eben angelangt sind.

Sie werden schon ahnen, daß Sie nichts anderes zu tun brauchen, als die Karten in Gedanken einzeln zu nennen, wenn Sie sie von einer Hand in die andere schieben. Sie brauchen die Farben der Karten nicht zu nennen, nur die Werte, wie z.B.: König, 3, 6, 9, Dame, 2 usw. usw. Sie beginnen mit dem Zählen bei der Karte, die der untersten folgt. Wenn Sie die Karten in Gedanken nennen, betonen Sie – natürlich nur in Gedanken – jede **vierte** Karte. In unserem Beispiel so: König, 3, 6, **neun**, Dame, 2, 5, **acht**, Bube usw. Sie kennen dann den Wert der Karte, bei der Sie gestoppt worden sind, können aber auch die Farbe nennen, weil: Jede vierte (betonte) Karte dieselbe Farbe hat, wie die unterste im Paket; und diese haben Sie ja gesehen. Weiterhin: Schon aus dem Rhythmus merken Sie, die **wievielte** die Stopkarte nach der letzten betonten Karte ist. Fiel die Betonung auf diese Karte, so hat sie dieselbe Farbe, wie die unterste Karte des Spieles. Ist sie die erste **nicht betonte**, dann nehmen Sie die in unserem System (Herz, Pik, Karo, Kreuz) nächstfolgende Farbe usw. usw.

Es klingt zwar unglaublich, aber es ist erstaunlich leicht. Astor hat diesen Trick ausgearbeitet und es hat sich erwiesen, daß es wirklich ein Kinderspiel ist, ihn auszuführen. Ein Versuch wird es Ihnen zeigen. Sie werden am Anfang wahrscheinlich etwas langsamer zählen, aber schon nach kurzer Zeit werden Sie über das Tempo, das Sie schaffen, selbst erstaunt sein.

Noch ein Tip: Nachdem Sie einige Male „gestoppt“ worden sind, halten Sie beim letzten Mal an drei Karten. Fragen Sie, welche Karte gemeint ist (der Zuschauer soll diese berühren) und dann nennen Sie diese. Eine Effektsteigerung, die Sie keine Anstrengung kostet.

Stop ungesehen

Diesen Effekt können Sie als letzten vorführen, da dabei die gelegte Reihenfolge der Karten zerstört wird. Er ist aber vielleicht der stärkste Effekt in diesem Tutor.

Nach einem falschen Mischen merken Sie sich die unterste Karte. Dann geben Sie das Spiel einem Zuschauer und sagen ihm, daß Sie ihm den Rücken zuwenden werden, damit Sie nicht sehen können, was er macht.

Er soll das Spiel mit der Bildseite nach unten halten; Sie werden mit den Fingern schnappen, und von da ab soll er eine Karte nach der anderen von oben, verdeckt auf den Tisch legen. Wenn eine zweite Person „Stop“ sagt, soll er bei der Karte, die gerade an der Reihe ist, aufhören.

Bitten Sie den Zuschauer, dies einmal auszuprobieren, damit Sie sehen, ob er begriffen hat, was er tun soll. Wenn er die Karten einzeln ablegt, beobachten Sie ihn genau, aber so unauffällig, wie es nur geht. Dies ist nämlich ein „Timing“-Trick.

Versuchen Sie das Tempo, mit der er die Karten einzeln ablegt, genau zu „erwischen“. Und wenn Sie sich dann abwenden und mit den Fingern schnappen, versuchen Sie in demselben Tempo die Karten in Gedanken mitzuzählen, wie beim vorhergehenden Trick. Wenn dann der zweite Zuschauer „Stop“ sagt, nennen Sie die **nächstfolgende** Karte, weil im allgemeinen die Reaktion einer Person, die die Karten einzeln ablegt, nicht so schnell ist wie die Ihre. Falls Sie das richtige Tempo erwischt haben, ist dieser Effekt eine Bombe.

Sollte es vorkommen, daß Ihre Aussage verneint wird, kann es sich nur um eine Karte handeln, die sehr nahe (vor oder hinter) der genannten liegt. Nennen Sie eine von diesen, oder stellen evtl. Kontrollfragen wie: „War es eine Herzkarte?“ oder „War es eine Figurenkarte?“ usw.

Eine Variation

Falls Sie vorerst bei diesem Trick „kalte Füße“ kriegen, machen Sie es so, daß der Zuschauer jeweils nur dann eine Karte ablegen soll, wenn Sie mit den Fingern schnippen. Also bei jedem Schnippen eine Karte. So kann kein Irrtum unterlaufen, und Sie können sogar das Tempo bestimmen.

Wollen Sie, daß das Spiel nicht zerstört wird (die Reihenfolge), lassen Sie die Karten nicht ablegen, sondern einzeln aus einer Hand in die andere schieben, oder von oben nach unten (unter das Spiel) legen. So bleibt die Reihenfolge unverändert.

Poker Hand

Nach einem Falschmischen heben Sie die Karten so ab, daß der Kreuz Bube nach unten kommt. Wie das gemacht wird, haben wir bereits gelernt. Verteilen Sie nun vier Pokerhände zu je 5 Karten, bei sich selbst beginnend. Jeder Zuschauer wird außerordentlich gute Karten bekommen, die Palme holen aber Sie mit Herz 10, Bube, Dame, König und As.

★★★★★★★★★★

Wenn man alle Kunststücke beschreiben wollte, die mit einem gelegten Kartenspiel vorzuführen sind, würden daraus viele dicke Bücher entstehen. Das kann nicht das Ziel dieses Tutors sein, sondern, Ihnen das Kennenlernen und Einstudieren des Systems zu ermöglichen. Wenn Sie das Si Stebbins System beherrschen, sind Sie vielen Magiern einige Nasenlängen voraus. Es ist sicher, daß dieses Ziel mit diesem Tutor erreicht wird, deshalb nähern wir uns jetzt dem Schluß. Nur noch einige Ratschläge:

Machen Sie bitte nicht den Fehler, daß Sie Kunststücke nur mit dem gelegten Spiel vorführen. Nachdem Sie die Vorzüge des Si Stebbins Systems genützt haben, gehen Sie zu Kunststücken über, bei welchen die Karten echt gemischt werden.

Sehen Sie nicht zu auffällig auf die unterste Karte des Spieles. Ein flüchtiger Blick beim Egalisieren der Karten genügt.



Im Katalogangebot wurde behauptet, daß Sie – in Kenntnis des vollständigen Systems – wahre Wunder des „Gedankenlesens" vollbringen können und zwar ohne jegliche Vorbereitung, mit einem fremden Kartenspiel! Vielleicht erscheint es Ihnen ein wenig zu hoch gegriffen. Doch, es ist wirklich möglich, wie Sie gleich sehen werden. Auch wenn es Ihnen unmöglich erscheint, daß man ein Legesystem mit einem **fremden Kartenspiel**, ohne Vorbereitung anwenden kann.

Das große Gedächtnisspiel

Erbitten Sie ein Kartenspiel von dem Gastgeber, lassen es mischen und daraus eine Karte ziehen. Die Karte wird in das Spiel zurückgelegt und dieses von fremder Hand gründlich gemischt. Blättern Sie das Kartenspiel durch; machen Sie dabei ein möglichst enttäuschtes Gesicht, schütteln den Kopf, lassen erkennen, daß Sie die gewählte Karte nicht wiederfinden können. Dann, ohne darüber weitere Worte zu verlieren, schreiten Sie scheinbar zu einem anderen Kunststück:

Lassen Sie die Karten nochmals mischen und an mehrere (möglichst viele, damit jeder nur wenige Karten bekommt) Zuschauer verteilen. Dann sagen Sie: „Ich werde jetzt die Karten in buntem Durcheinander, so

wie sie mir einfallen, nennen. Bitte, geben Sie mir jeweils die Karte, die ich nenne, in die Hand." Damit beginnen Sie einzelne Karten aufzuzählen, die Ihnen gereicht werden und die Sie dann in Ihrer Hand sammeln.

Je weiter Sie damit fortfahren, desto mehr wird es dem Publikum deutlich, daß Sie nie zweimal dieselbe Karte nennen. Das Paket in Ihrer Hand wächst und wächst, und damit auch die Bewunderung, da man wirklich ein Riesengedächtnis haben muß, um sich nicht einmal zu irren, obwohl die Karten nicht der Reihe nach, sondern wirklich bunt durcheinander genannt werden.

Schließlich sind alle Karten – bis auf eine – in Ihrer Hand vereinigt und dann kommt die Überraschung. Sie sagen: „Eine einzige Karte ist in Ihrer Hand geblieben und zwar die ...., die vorher frei gewählte Karte!" Es ist tatsächlich die am Anfang gewählte Karte, die Sie nicht nur als letzte in den Händen der Zuschauer gelassen, sondern sie auch genannt haben! Spätestens jetzt muß der Applaus eintreten, oder Sie suchen sich schleunigst ein intelligenteres Publikum.

Sie werden – nachdem Sie das System bereits kennen – wahrscheinlich schon ahnen, wie dieses Kunststück zustandegebracht worden ist. Natürlich wurde die „frei gewählte" Karte forciert. Dazu gibt es unzählige Methoden, zu denen man keine Fingerfertigkeit benötigt[1] Wurde das Spiel gemischt und an mehrere Zuschauer verteilt, beginnen Sie, einzelne Karten zu nennen und zwar in dem Si Stebbins System, **mit der Karte beginnend, die der forcierten Karte in diesem System folgt.** Sie haben eine wirklich leichte Arbeit; Wenn Sie zum Schluß kommen, so daß jetzt die gewählte (forcierte) Karte genannt werden müßte, lassen Sie die Bombe platzen.

Nun haben Sie ein perfekt gelegtes Spiel in der Hand. Sie können es dann noch falsch mischen (oder nur abheben lassen) und sind nun in der Lage, die wunderbarsten Kunststücke vorzuführen.

Wir haben diese Erklärung absichtlich zum Abschluß dieses Manuskriptes aufgehoben, sozusagen als „Schlußeffekt", obwohl Sie mit diesem Kunststück eigentlich Ihre Vorführung beginnen könnten. Doch es wäre falsch, Ihre Vorführung immer mit diesem Kunststück zu beginnen; machen Sie es von der allgemeinen Stimmung und Atmosphäre abhängig. Es kann nämlich sein, daß Sie diese „Wunderwaffe" gegen einen sogenannten

---

[1] Hierzu empfehlen wir Ihnen aus Astors Feder: „Forcieren ohne Fingerfertigkeit".

„Besserwisser" verwenden möchten. Er kann dann, gerade wenn Sie sich mit dem gelegten Spiel produzieren wollen, evtl. ausrufen: „Darf ich die Karten mischen?" Sie sagen mit dem freundlichsten Lächeln der Welt: „Aber selbstverständlich! Bitte sehr!" – und übergeben ihm das Kartenspiel.

Beobachten Sie dann, wie seine Augen strahlen, wenn Sie die gezogene Karte scheinbar nicht wiederfinden können. Aber beobachten Sie auch, wie klein er wird, und wie schadenfroh sich Ihr übriges Publikum ihm gegenüber zeigt, wenn Sie das Kunststück – wie oben geschildert – zum triumphalen Ende führen. Und dann haben Sie noch Ihr beliebtes gelegtes Spiel wieder in der gewünschten Ordnung, obwohl es „von fremder Hand gemischt worden ist."

Studieren Sie bitte dieses System gründlich. Nutzen Sie die Vorteile, die Sie gegenüber diejenigen haben, die das System nicht oder nur unvollständig kennen.

Homepage: http://astorsmagic.de

Verlangen Sie gratis Trickerklärungen per E-Mail: astorvj@t-online.de

Notizen

Notizen

Notizen


ASTOR